



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Proyecto de intervención y adaptación docente del juego tradicional.

Autor/es

PAULA SANTO DOMINGO MEDRANO

Director/es

EDMUNDO LOZA OLAVE

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



Proyecto de intervención y adaptación docente del juego tradicional., de
PAULA SANTO DOMINGO MEDRANO
(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

PROYECTO DE INTERVENCIÓN Y ADAPTACIÓN DOCENTE DEL JUEGO
TRADICIONAL

Autor

PAULA SANTO DOMINGO MEDRANO

Tutor/es EDMUNDO LOZA OLAVE

Grado EDUCACIÓN PRIMARIA MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

Facultad de Letras y de la
Educación

2017-2018



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a Edmundo Loza Olave por su implicación y ayuda constante, durante la realización de este trabajo.

RESUMEN

El concepto de cultura, tal y como lo entendemos hoy en día, es lo que diferencia a una sociedad de otra. Sin embargo, los juegos tradicionales, considerados como parte fundamental de estas diferentes culturas, llevan existiendo desde mucho antes de que se acuñara el término. En este Trabajo de Fin de Grado se aborda el concepto de juego tradicional teniendo en cuenta lo que lo diferencia del juego popular y del autóctono. Además, se presenta también un breve análisis de la evolución que el juego tradicional ha sufrido a lo largo de la historia. Todo esto sirve como fundamentación de la importancia otorgada al papel que ejerce este tipo de juego en el ámbito de la educación primaria, en concreto, en las clases de Educación Física.

Teniendo presente todo lo anterior y considerando las deficiencias que el uso de juegos tradicionales en este tipo de entorno educativo pueda presentar, este trabajo pretende presentar una propuesta para su utilización y adaptación a la clase de Educación Física. Esta propuesta mostrará, a través de una serie de fichas, la práctica original de cada juego y la posible propuesta docente que se puede llevar a cabo para hacer más apropiado cada juego tradicional en base a la demanda educativa actual.

Es por esto que la manera de intervenir en los juegos tradicionales será a través de la eliminación, modificación o incorporación de nuevos elementos que los diversifiquen, enriquezcan y consigan adaptar las diferentes necesidades actuales.

En conclusión, con esta propuesta de intervención y adaptación del juego tradicional en la clase de Educación Física, se pretende convertir este tipo de juego en un instrumento clave para este contexto educativo. Además, se persigue también mejorar su posible aplicación, tanto en las enseñanzas reglada y no reglada, como fuera del ámbito educativo.

Palabras Clave: Juego tradicional; Educación Primaria; Educación Física; Propuesta docente.

ABSTRACT

The concept of culture, as it is understood nowadays, is considered to be what differentiates one culture from another. However, traditional games existed long before this term was coined, even though they feature an essential part of any culture. In this Final Degree Dissertation, the notion of traditional game is regarded considering its contrast with popular and autochthonous games. Furthermore, a brief analysis with regard to traditional games' evolution over the years is also made. This justifies the importance given to the role that traditional game plays in Primary Education, and particularly in Physical Education classrooms.

Taking all of the abovementioned into consideration and considering the shortcomings that the use of traditional games present in this kind of educational setting, this dissertation aims to suggest a proposal in order for the games to be adapted and take part in the Physical Education classroom. This project will show, through a set of sheets, both the original practice of each game and the possible teaching proposal that may be carried out in order to make it more suitable for the current educational demand.

For that reason, these games are going to be approached through the elimination, modification or incorporation of new elements that diversify, enrich and achieve the adaptation to the different current needs.

In conclusion, through this intervention and adaptation of the traditional game proposal in the Physical Education classroom, it is intended to transform this kind of game in a key tool in this educative context. In addition, it is also pursued the improvement of its possible implementations, in both regulated and non-regulated education and outside the educational sphere.

Key Words: Traditional game; Primary Education; Physical Education; Teaching proposal

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
OBJETIVOS	9
1. MARCO TEÓRICO	11
1.1. ¿Qué Entendemos por Juego Tradicional?.....	11
1.2. Evolución del Juego Tradicional.....	11
1.3. Importancia De Los Juegos Tradicionales En Primaria	12
2. DESARROLLO.....	15
2.1. Método Seguido	15
2.2. Intervención Pedagógica en Juegos Tradicionales.....	16
3. CONCLUSIONES Y POSIBILIDADES DE APLICACIÓN	37
4. REFERENCIAS	39
Webgrafía.....	39

INTRODUCCIÓN

El juego existe desde antes de la creación de la cultura, por lo que lleva conviviendo con la humanidad desde el comienzo de los tiempos. Existen infinitos tipos de juegos, tales como juego psicomotor, educativo, popular, multicultural, competitivo, cooperativo, etc., pero en este Trabajo Fin de Grado me voy a centrar en el juego, denominado tradicional.

Hoy en día, el juego tradicional forma una posición notable en el currículo de Educación Primaria, debido a que no solo son juegos que favorecen las conductas sociales, físicas y cognitivas, sino que promueven el interés por el patrimonio cultural y por nuestro pasado.

Debido a la transmisión de forma oral de estos juegos, se han producido modificaciones en las reglas y en los nombres de los juegos, pero la mayoría de ellos siguen manteniendo su esencia. No obstante, y a pesar de la enorme herencia que nos han legado nuestros antepasados, el juego tradicional no se ha estudiado ni se ha analizado con profundidad hasta el siglo XIX.

El juego tradicional posee aspectos tanto positivos como negativos. Los negativos se deben a que en la antigüedad estos juegos se usaban como actividad de recreo, por lo tanto, presentan algunas características que si quieren ser utilizados en el ámbito escolar deben ser modificadas y adaptadas, para de esta forma poder tener cabida en la docencia del siglo XXI. Por lo tanto, se debe plantear una actualización y modificación de estos juegos para que aborden el mayor número de objetivos del currículo de Educación Primaria y logren el desarrollo integral del niño.

Este trabajo viene justificado por el interés de seguir utilizando el juego tradicional como herramienta en el ámbito educativo.

A continuación, se expone la finalidad que pretende; mostrar un proyecto de intervención y adaptación del juego tradicional para superar sus deficiencias y así ampliar sus posibilidades de uso en la enseñanza. Se recopilará un amplio abanico de juegos tradicionales para su futura intervención y adaptación educativa para conseguir ampliar las posibilidades de práctica en el entorno escolar. Es decir, una mejora de los juegos tradicionales para que se adapten a los objetivos del currículo de Educación Primaria.

Por consiguiente, su objetivo secundario es modificarlos para hacerlos más participativos, llamativos, seguros y sobre todo divertidos, es decir, se quieren evitar

aspectos tales como participantes eliminados aburridos, accidentes innecesarios, participantes sin hacer nada, diferencias de sexo, juegos poco activos, etc. Pero sin suprimir, ni eliminarles su esencia.

En resumen, se pretende intervenir los juegos tradicionales, eliminando, modificando o incorporando nuevos elementos que los diversifiquen, enriquezcan y consigan adaptarse a las necesidades actuales.

Al final del trabajo se mostrará una breve conclusión con el fin de recalcar la importancia de la adaptación y modificación de este tipo de juegos. Así mismo, se abordarán las posibles aplicaciones teniendo en cuenta el tipo de entorno educativo en el que se lleve a cabo este proyecto; es decir, tanto las enseñanzas regladas y no regladas como un contexto que se encuentre fuera del propio del entorno educativo.

OBJETIVOS

- Reenfocar y adaptar los juegos tradicionales al currículo de Educación Primaria, acercándolos de manera adecuada al ámbito educativo.
- Eliminar de los juegos tradicionales aquellos aspectos negativos que no los hacen adecuados para la enseñanza.
- Introducir nuevos elementos a los juegos tradicionales para hacerlos más prácticos y enriquecedores.
- Elaborar un abanico de fichas en el que se observen de manera meridiana las diferencias entre cómo se practicaba este juego en la antigüedad y las adaptaciones necesarias para que tengan cabida en el ámbito educativo.
- Mostrar en fichas como se practicaban estos juegos y aquellas propuestas de actuación que deberían llevarse a la práctica para que los juegos tradicionales puedan tener cabida en el ámbito educativo actual.
- Establecer pautas de actuación para posibles aplicaciones.

1. MARCO TEÓRICO

1.1. ¿Qué Entendemos por Juego Tradicional?

Existen discrepancias terminológicas entre juego tradicional, juego popular y juego autóctono, por lo que a continuación se expone una explicación sobre sus insignificantes diferencias para de esta forma, evitar posibles confusiones.

“**Los juegos tradicionales** forman parte de la cultura de los pueblos, nacen en un momento histórico determinado y están condicionados por la situación social, económica, cultural y geográfica. Por eso, cada cultura posee un sistema lúdico propio compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones que surgen de la realidad dinámica de una cultura que se va trasformando en la medida que las condiciones sociales van cambiando” (Rubio et al., 2010).

Los juegos populares están muy arraigados en una determinada zona y los habitantes de la misma lo practican habitualmente, ya sea toda la comunidad o un sector concreto. Popular significa perteneciente al pueblo, por lo que, junto a las características, vivencias, creencias de esas personas, lo han incorporado a la cotidianidad de la comunidad. (Lavega, 2000).

Los juegos autóctonos, son aquellos que han sido inventados en una región determinada y son practicados en la misma. Cabe considerar, que los pueblos han estado constantemente en contacto con otras culturas con lo que es muy difícil considerar el origen de cada uno de los juegos. (Lavega, 2000).

Por otro lado, la autora Carmen Cervantes Trigueros realiza una diferenciación entre juego popular y juego tradicional. El juego popular como una manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico. Y el juego tradicional son aquellos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado.

1.2. Evolución del Juego Tradicional

El juego es una manifestación humana, que ha estado presente de una forma u otra en todas las culturas y gracias a los numerosos testimonios en arqueología, literatura, artes... lo conocemos.

La afición por los juegos no entiende de fronteras, ni culturales ni lingüísticas. En

muchos casos, los juegos parecen ser comunes en diversas partes del mundo, pero cada uno de ellos, tiene sus propias peculiaridades lo que provoca un reflejo de cada una de las civilizaciones.

En la prehistoria, las comunidades usaban los juegos con un carácter ritual y religioso. Por otro lado, en la Edad Media, cada uno se centraba en su propia especialidad, por ejemplo, los persas en juegos de polo, los chinos en tiro con arco, los mayas en juegos de pelota... Mediante el juego, se podía hacer sentir riqueza sobre los demás, ya que los nobles ocupaban gran tiempo en tiempo de ocio con actividades lúdicas.

Todos los juegos tienen tras de sí una historia, algunos de ellos han desaparecido, otros siguen existiendo y otros parecían haber desaparecido, pero han sido recuperados gracias a la herencia cultural de los antepasados. (Jurado et al, 2002).

Uno de los puntos más importantes de este trabajo es el estudio del juego tradicional para la futura realización de una intervención y adaptación didáctica para que estos sean una herramienta eficaz en el ámbito escolar.

1.3. Importancia De Los Juegos Tradicionales En Primaria

La importancia del juego desde el nacimiento hasta la adolescencia es vital para el desarrollo de la persona, ya que se satisfacen necesidades de acción y expresión, se adquieren capacidades físicas y sociales, para relacionarse con los demás y con su entorno, así como una gran cantidad de valores y normas sociales que serán de vital importancia para la etapa adulta.

Los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural inmaterial de nuestra sociedad, un patrimonio que debemos proteger y promover, y al mismo tiempo un instrumento eficaz para integrar culturas, que siendo conscientes de los tiempos que corren es muy interesante. (Carmona, 2012).

Hoy en día, la utilización del tiempo libre en la sociedad ha cambiado considerablemente, debido a la tecnología, el consumismo y la globalización. La importancia y el interés por jugar ha quedado en segunda posición. Debemos rescatar esta valiosa herramienta de fácil acceso, bajo coste y muy importante para alcanzar el desarrollo integral de los niños.

Desde un punto de vista educativo, los juegos tradicionales pueden ser una gran herramienta para trabajar los objetivos de Educación Primaria, pero necesitan una renovación que se adapte a lo exigido desde un punto de vista didáctico.

Los juegos tradicionales nos aportan abundantes beneficios a diferentes niveles:

- Nivel físico: según el tipo de juego puede beneficiarnos en diferentes aspectos, aumentando nuestra flexibilidad, agilidad, fuerza, coordinación, resistencia aeróbica y anaeróbica.
- Nivel social: el juego también favorece las relaciones sociales, mediante el; aprendes a respetar a los demás, a ganar y a perder, a relacionarte, así como formarse en el compañerismo, liderazgo, disciplina...
- Nivel intelectual: mediante el juego se fomenta la imaginación, la creatividad y la fantasía. Esto conlleva una mejora en la forma de expresarse por sí mismos, un aumento del desarrollo del pensamiento abstracto y una mayor capacidad para resolver problemas.
- Nivel psicológico: a través del juego también se trabaja el estadio psicológico, ya se va construyendo la personalidad del niño, averiguando por el mismo cuáles son sus gustos, aficiones y cuáles no. (Jurado, 2002).

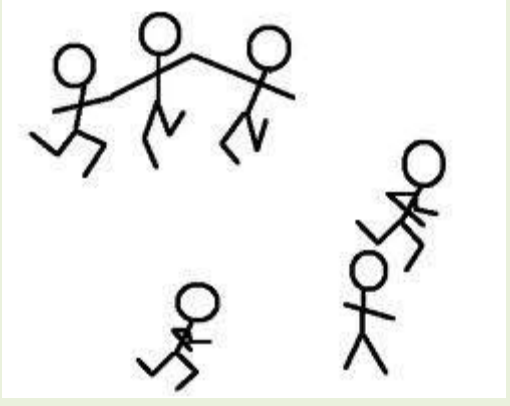
Además, Vázquez (2015), añade un quinto nivel de beneficio; el académico. Afirma que, gracias al juego nuestro rendimiento escolar se maximiza, nuestra memoria y concentración mejora, y a su vez, se consigue lograr una mayor optimización de la función cerebral.

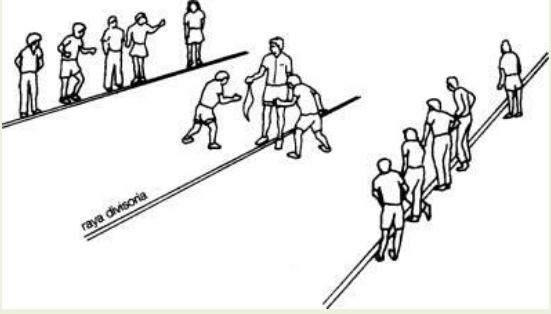
2. DESARROLLO

2.1. Método Seguido

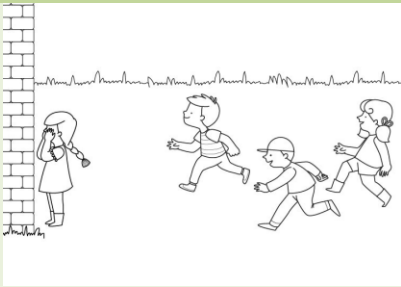
- En primer lugar, se ha realizado una revisión bibliográfica y webgráfica sobre todo lo publicado hasta la actualidad acerca del juego tradicional. Centrándome sobre todo en los autores más influyentes en este tema.
- En segundo lugar, se ha llevado a cabo una selección de los juegos tradicionales, que se van a intervenir y adaptar para poder tener cabida en el ámbito escolar; ya sea eliminando, modificando o incorporando elementos que enriquezcan los mismos. Cabe añadir, que para la elección de los juegos se ha tenido en cuenta como criterio principal aquellos juegos que más necesidad mostraban de ser intervenidos.
- Por último, se ha elaborado una ficha con cada juego tradicional. En donde, se recoge la manera de jugar tradicionalmente y aquellas propuestas de intervención y adaptación que se deben llevar a cabo para su mejora y correcta utilización en el ámbito escolar.


2.2. Intervención Pedagógica en Juegos Tradicionales


Nombre: La cadeneta	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 1. Representación gráfica del juego de la cadeneta.</i></p>	Objetivo: Mejorar la resistencia aeróbica Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado este se encargará de decir que tipo de desplazamiento deberán realizar sus compañeros.
Desarrollo: Un participante se la queda, y debe conseguir pillar a los demás jugadores. Una vez que ha pillado a alguno, este deberá darle la mano e ir juntos a pillar. De esta forma crearán una cadena. El juego finaliza cuando todo el mundo está pillado y en la cadena.	Intervención y adaptación docente: <ul style="list-style-type: none"> - Dividir la cadeneta. Cuando la cadeneta este integrada por cuatro jugadores esta se dividirá en dos cadenetas de dos personas cada una. Cuando se vuelva a formar una cadeneta de cuatro personas, esta se volverá a dividir y así sucesivamente. - Variar la forma de desplazamiento de todos los jugadores (a la pata coja, a cuatro patas, como animales). - Realizar estrategias para pillar a los compañeros que más se resisten. - Entregar una cuerda a los alumnos para que sea más larga la cadena y sea más fácil pillar.
Material: Ninguno	


Nombre: El pañuelo	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 2. Representación gráfica del juego; el pañuelo.</i></p>	Objetivos: Mejorar la velocidad de desplazamiento y reacción. Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado será el que se encargará de sujetar el pañuelo y enunciar los números que deberán salir a jugar.
Desarrollo: Los participantes se distribuyen en dos equipos del mismo número de jugadores cada uno, habrá un participante más el cual se encargará de agarrar el pañuelo y se colocará en la raya central. Cada equipo adjudicará un número a cada uno de sus miembros, que será consecutivo al 1. El juego comienza cuando el participante del medio con el brazo extendido grita un número y de ambos equipos sale el participante que tiene ese número, estos deben coger el pañuelo y llevarlo a su campo. El que no coge el pañuelo persigue al contrario intentando atraparlo antes de que llegue. Cuando se sobrepasa la línea central sin haber cogido el pañuelo se queda eliminado. Gana el equipo que consigue eliminar al equipo contrario.	Intervención y adaptación docente: <ul style="list-style-type: none"> - Suprimir la eliminación de los jugadores. - Utilizar un sistema de puntos, para obtener el ganador. - Decir sumas y restas sencillas en vez de números naturales. - Asignar familias de palabras como ríos, colores, verduras, en vez de números. - El compañero del medio portará dos pañuelos, cuando se nombre un número; de cada equipo saldrá un participante que deberá coger un pañuelo e ir a atarlo a la pierna de uno de los miembros del equipo contrario. Ahora deberán volver a su equipo y desatar el pañuelo que ha atado el jugador del equipo contrario. Luego, deberán atárselo en la mano al jugador del medio.
Material: Pañuelo	


Nombre: La gallinita ciega	Edad: 4 años - ...
<div data-bbox="347 248 751 533" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="277 555 837 633"><i>Figura 3. Representación gráfica del juego de la gallinita ciega.</i></p>	<p>Objetivos: Mejorar la coordinación y equilibrio</p> <p>Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado, podrá ayudar a guiar a la gallinita ciega mediante indicaciones verbales.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Se elegirá a suertes el jugador que hará de gallinita y se le vendará los ojos.</p> <p>El resto de jugadores se situará alrededor de la gallinita formando un círculo agarrados de la mano; a continuación le preguntarán: Gallinita ‘¿Qué se te ha perdido?’ Y ella sin moverse del sitio deberá contestar ‘Una aguja y un dedal’ a lo que los demás jugadores contestarán ‘da tres vueltas y lo encontrarás’. Entonces la gallinita ha de dar tres vueltas sobre sí misma. Dadas las tres vueltas, deberá intentar coger a algún jugador, que estarán agarrados de la mano formando un círculo y no se podrán soltar. Si la gallinita pilla a alguien, tiene que averiguar quien es, para ello podrá palparle. Cuando la gallinita reconoce al jugador dirá su nombre en voz alta. Si ha acertado, la persona pillada será la nueva gallinita, en caso de que no acierte, la gallinita deberá seguir buscando.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hacer preguntas para intentar averiguar de qué jugador se trata por medio de la voz. - Según el número de participantes, nombrar dos gallinitas ciegas, para que el juego sea más ágil y dinámico. - Señalar a alguien una vez dadas las tres vueltas y la persona señalada deberá meterse en el círculo, entonces la gallinita tendrá dos minutos para capturarlo y averiguar quién es. La gallinita podrá recibir indicaciones de los compañeros.
<p>Material: Pañuelo</p>	

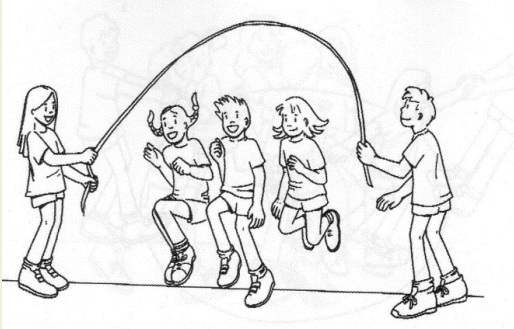
Nombre: El escondite inglés.	Edad: 5 años - ...
<div data-bbox="341 297 743 582">  </div> <p data-bbox="277 600 820 678"><i>Figura 4.</i> Representación gráfica del juego del escondite inglés.</p>	Objetivos: Tener mayor control de la atención, concentración e impulsividad.
	Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado, este ayudará a controlar al que se la queda.
Desarrollo: <p>Un jugador designado a suertes, se la que quedará y se pondrá cara a la pared. El resto de los jugadores se situarán a una distancia acordada o detrás de una línea dibujada en el suelo. El que se la queda, mirando a la pared dirá: ‘uno, dos tres, al esconderite inglés’, entonces mientras dice esto; los demás participantes, deberán acercarse rápidamente lo máximo al que se la queda. Cuando acaba de decir la frase, se girará y si ve alguien en movimiento le hará retroceder a la línea de partida. Gana el jugador que llega primero a la pared. El ganador será el siguiente que se la quede.</p>	Intervención y adaptación docente: <ul style="list-style-type: none"> - Los participantes cada vez que se gire el que se la queda deberán o; <ul style="list-style-type: none"> ○ estirar una parte del cuerpo. ○ expresar una emoción. ○ representar una profesión - Formar más de un grupo en el caso de contar con muchos participantes.
Material: ninguno.	


Nombre: La rayuela	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 5. Representación gráfica del juego de la rayuela.</i></p>	<p>Objetivos: Mantener el equilibrio, saltar a la paja-coja.</p> <p>Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado, será el árbitro. Además, se encargará del diseño de las rayuelas.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Se pinta en el suelo con una tiza un recorrido formado por diferentes cuadrados. La primera jugadora comienza tirando la piedra en el cuadrado nº 1. La jugadora saltando este cuadrado va pasando a la pati-coja hasta llegar al 4-5 que coloca un pie en cada cuadrado, continúa a la pati-coja en el nº 6 y en el 7 y 8 vuelve a colocar un pie en cada cuadrado y por último a la pati-coja al nueve. Da la vuelta y vuelve a hacer el recorrido al llegar al nº 2, en donde estando a la pati-coja tiene que coger la piedra del nº 1 y llegar al final sin pisar ninguna ralla. Si pisas una raya o pierdes el equilibrio se pierde el turno, pero si completas el recorrido, puedes volver a jugar tirando la piedra al siguiente número. Cuando te vuelve a tocar el turno, sigues desde el número que fallaste.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar varias rayuelas en el suelo del patio, para que el juego sea más dinámico. - Realizar las rayuelas con aros. - Dejar que los jugadores realicen ellos mismos las rayuelas, como deseen (en forma de caracol, toda en línea recta, etc.) con la condición de que posea nueve números. - Saltar con los dos pies juntos y luego realizarlo hacia atrás el recorrido. - Con dos/tres rayuelas en el suelo, realizar carreras de relevos, realizando el recorrido lo más rápido posible (en este caso sin utilizar la piedra). Se puede pasar un testigo.
<p>Material: Una tiza y piedra plana</p>	


Nombre: Pies quietos	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 6. Representación gráfica juego de pies quietos.</i></p>	<p>Objetivos: Desarrollar la agudeza auditiva y orientación espacial.</p> <p>Atención a la diversidad: En el caso de contar con algún jugador lesionado este hará de árbitro.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Se elige al jugador que se la va a quedar, situándose alrededor de este, los demás jugadores formando un círculo. El que se la queda tendrá una pelota, que lanzará hacia arriba, verticalmente, y este a la vez deberá decir el nombre de uno de sus compañeros que deberá intentar coger la pelota lo antes posible y gritar ‘pies quietos’. Los jugadores que no han sido nombrados deberán alejarse lo máximo que se alejaban de la pelota, cuando oyen esas palabras, deben quedarse quietos en el sitio sin moverse. El jugador que tiene la pelota deberá intentar dar a algún compañero, si le da este se la quedará, en caso contrario, se la quedará el que ha tirado la pelota.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar tres pasos antes de lanzar la pelota para intentar dar a otro jugador. - Trabajar con grupos de palabras (frutas, colores, prendas, ríos, huesos del cuerpo...) e incluso se puede introducir el inglés, en vez de utilizar los nombres de los jugadores. - Si se toca al nombrado antes de que coja el balón, se podrán salvar de ser golpeados. - Introducir dos balones. - Estar a un metro como máximo del jugador que posee el balón.
<p>Material: pelota o balón pequeño</p>	

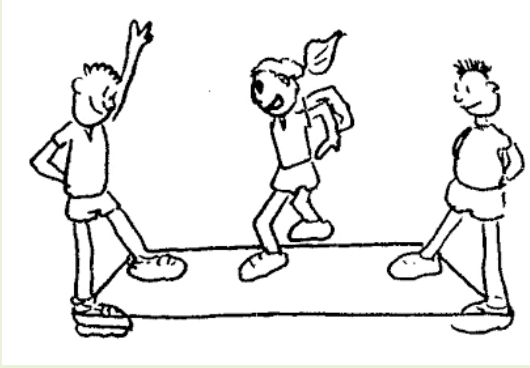
Nombre: Estatuas	Edad: 5 años - ...
 <p>Figura 7. Representación gráfica del juego de las estatuas.</p>	<p>Objetivos: Mejorar la velocidad de reacción y la lateralidad.</p> <p>Atención a la diversidad: En el caso de que contemos con algún jugador lesionado este actuará de árbitro y el decidirá cuál es la forma de salvar a las estatuas.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Uno de los jugadores se la quedará. Este deberá pillar a sus compañeros, tocándolos. Para evitar ser pillado, el jugador deberá gritar ‘estatua’ y quedarse inmóvil en una posición, hasta que sea rescatado por otro jugador que lo toque.</p> <p>Cuando el que se la queda pilla a alguien antes de que este diga ‘estatua’, se intercambian los papeles.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antes de comenzar el juego, acordar que palabra tienen que decir para poder quedarse en posición de estatua, podrán ser grupos de palabras como ríos, montañas, huesos, músculos, etc. Intentar que no se repitan. - Modificar la manera de salvar a las estatuas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pasar por debajo de sus piernas. ○ Imitar la posición del que está en estatua. ○ Dar dos vueltas alrededor de él.
Material: ninguno	

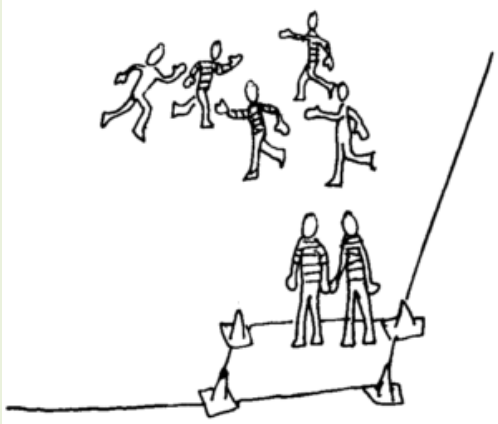
Nombre: Las chapas	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 8. Representación gráfica del juego de las chapas.</i></p>	Objetivos: Mejorar la coordinación óculo-manual y la fuerza.
	Atención a la diversidad: En el caso de contar con algún jugador lesionado, este actuará de árbitro de la partida.
<p>Desarrollo:</p> <p>Antes de empezar a jugar a las chapas, se debe dibujar un circuito con curvas en el suelo, en el cual tendrá que haber una salida y una meta. Se puede complicar con obstáculos, estrechamientos, etc.</p> <p>Cada uno de los participantes debe poner su chapa en la salida. Se elegirá el jugador que comenzará la partida, este deberá impulsar con el dedo la chapa hacia delante. Si la chapa se sale fuera del circuito, este tiro será nulo y deberá volver a la posición desde que ha tirado. Si al lanzar la chapa, sacas otra chapa del circuito, la chapa que ha salido fuera perderá el turno.</p> <p>El primero que llegue a la meta será el ganador.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada chapa debe ser un personaje famoso y todos los alumnos deberán saber tres cosas importantes de cada uno. - Realizar varios circuitos, modificando la dificultad de manera progresiva.
Material: chapas y tizas	

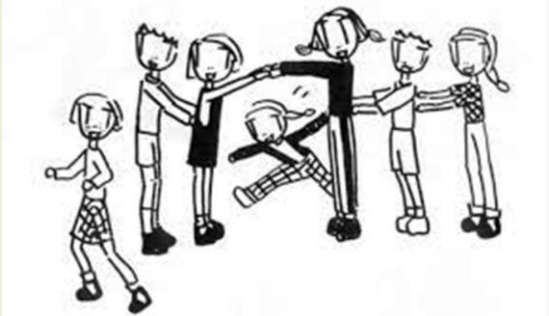
Nombre: La comba	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 9. Representación gráfica del juego de la comba.</i></p>	Objetivo: Mejorar la coordinación óculo-pédica y resistencia aeróbica.
	Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado, este será el que se sitúe en un extremo de la comba para dar.
<p>Desarrollo:</p> <p>A este juego se puede jugar de manera individual o colectiva. Si se juega de manera individual se debe girar la cuerda por encima de tu cabeza y por debajo de los pies, saltando a la vez sin pisar la cuerda. Si se juega en grupo, dos participantes deben dar a la comba agarrandola de los extremos y el resto serán los que saltan. Cuando uno falla se cambiará por el que más tiempo lleva dando a la comba. Este juego tiene muchas formas de jugar, según las canciones, normas, ritmos que se quieran llevar a cabo. Existen muchas canciones tradicionales para saltar a la comba.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar canciones en inglés para fomentar este idioma. - Inventar nuevas canciones y luego elegir la más divertida. - Utilizar varias combas, para evitar largas filas de jugadores. - Realizar competiciones de salto.
Material: comba gruesa	

Nombre: Las sillas	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 10. Representación gráfica del juego de las sillas.</i></p>	<p>Objetivo: Mejorar la velocidad de reacción y agudeza auditiva.</p> <p>Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado, será el DJ del juego y se encargará de controlar la música.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Se necesitan el mismo número de sillas que de jugadores, menos una. Las sillas se colocarán en círculo, mirando hacia fuera. Cuando suena la música, los jugadores deberán desplazarse girando alrededor de las sillas, sin tocarlas, sin empujones y sin adelantarse.</p> <p>Cuando la música pare, los jugadores deberán sentarse cada uno en una silla. Aquel que se quede sin silla quedará eliminado. Por lo que ahora se quitará otra silla y se volverá a encender la música.</p> <p>Ganará el jugador que consiga sentarse en la última silla.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suprimir la eliminación de jugadores, solo se irán quitando sillas, y los jugadores deberán buscar alternativas para que todos cuando pare la música, se encuentren sentados. - Formar parejas e ir de la mano. - Utilizar diferentes tipos de música, para que los alumnos distingan los diferentes ritmos, estilos... - Variar la forma en la que los jugadores deben desplazarse (a cuádrupedia, de lateral, saltando, etc.), cada vez que alguno es eliminado.
Material: sillas y música	

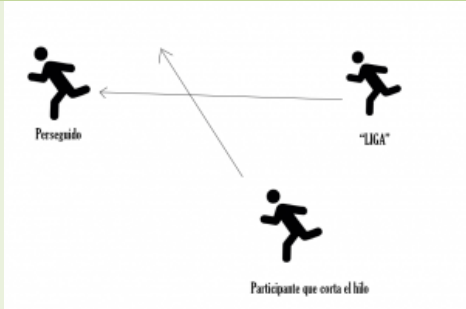
Nombre: Las palmas	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 11. Representación gráfica del juego de las palmas.</i></p>	Objetivos: Desarrollar la motricidad y mejorar la coordinación óculo- manual.
	Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado por el tronco inferior con entregarle una silla será suficiente para que pueda jugar. En el caso de una lesión en el tronco superior, se podrá adaptar las retahílas a sus capacidades.
Desarrollo: <p>El juego consiste en que dos o más personas se chocan las palmas unas con otras mediante una combinación de ritmos y de canciones que se han transmitido de manera oral de generación en generación y se han practicado desde tiempos ancestrales en los patios de colegio y en los parques.</p> <p>Existen infinidad de retahílas,</p>	Intervención y adaptación docente: <ul style="list-style-type: none"> - Inventar sus propias canciones y sus propios ritmos. Realizar la canción más divertida y un concurso para valorar cual es la mejor. - Utilizar canciones en inglés. - Eliminar la concepción de que es un juego solo de niñas.
Material: ninguno	

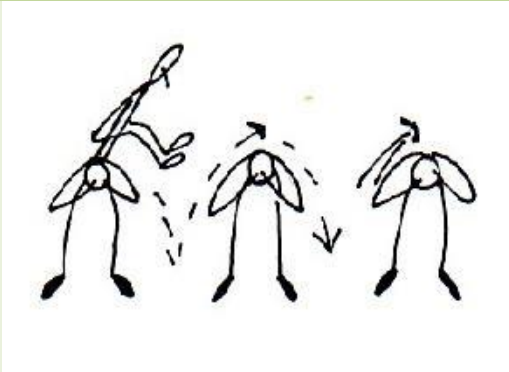
Nombre: La goma	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 12. Representación gráfica del juego de la goma.</i></p>	Objetivos: Desarrollar la habilidad motriz y mejorar la coordinación óculo-pédica.
	Atención a la diversidad: En el caso de tener algún jugador lesionado realizará la función de jurado y de árbitro.
<p>Desarrollo:</p> <p>Este juego se puede practicar de manera individual, en pareja o por equipos. Dos jugadores se dispondrán sujetando la goma y a continuación, cada jugador restante deberá realizar los movimientos que previamente se hayan acordado. Generalmente este juego suele ir acompañado de canciones populares que hacen que nuestros movimientos con la goma sintonicen con el ritmo de la canción. Los jugadores que saltan deberán hacerlo sin equivocarse ni en la retahíla ni en los saltos. Cuando un jugador se equivoca se intercambiará el puesto por uno de los que sujeta la goma. No es necesario que dos sujeten la goma, se puede sujetar la goma con dos sillas. El juego comienza colocando la goma lo más baja posible, es decir tocando casi el suelo y se irá subiendo conforme se vaya desarrollando el juego, aumentando así la dificultad.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizar la clase en grupos y organizar batallas o duelos entre ellos. - Suprimir la eliminación, llevar a cabo un sistema de puntuación mediante puntos. - Aumentar la complejidad a medida que se van consiguiendo los objetivos. - Eliminar la concepción de que es un juego solo destinado a niñas. - Dividir a los participantes en grupos, para que evitar largas filas.
<p>Material: goma elástica</p>	

Nombre: Polis y cacos	Edad: 5 años - ...
 <p><i>Figura 13. Representación gráfica del juego de polis y cacos.</i></p>	<p>Objetivos: Mejorar la resistencia aeróbica y velocidad.</p> <p>Atención a la diversidad: Si contásemos con algún jugador lesionado sus funciones serían controlar el funcionamiento correcto del juego y que se cumplan todas las normas, pudiendo sancionar a sus compañeros con un minuto sin jugar.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Se organiza a los participantes en dos equipos, unos harán de ‘polis’ y otros harán de ‘cacos’. Los ‘polis’ se situarán en la comisaría y deberán contar hasta 50, de esta forma los ‘cacos’ tendrán tiempo para esconderse. A continuación, los ‘polis’ deberán buscar a los ‘cacos’, e intentar cogerlos, para llevarlos a la cárcel. Los ‘cacos’ encarcelados podrán estirarse dándose la mano, para que sea más fácil salvarlos.</p> <p>El juego finaliza cuando todos los ladrones están en la cárcel. Entonces se cambiarán los papeles; los ‘cacos’ serán ‘polis’ y los ‘polis’ serán ‘cacos’.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando un policía captura a un ladrón lo traslada hasta la comisaría. En ese trayecto, el policía no puede capturar a ningún otro ladrón. - Cerca de la cárcel, se colocan unos objetos (piedras, pañuelos), que son el objetivo que deben conseguir los ‘cacos’. Deben conseguir cogerlos sin ser capturados, si consiguen coger todos los objetos, los ‘cacos’ ganarán la partida. - No se puede quedar nadie de ‘perrito guardián’ en la cárcel.
Material: Pañuelos, conos.	

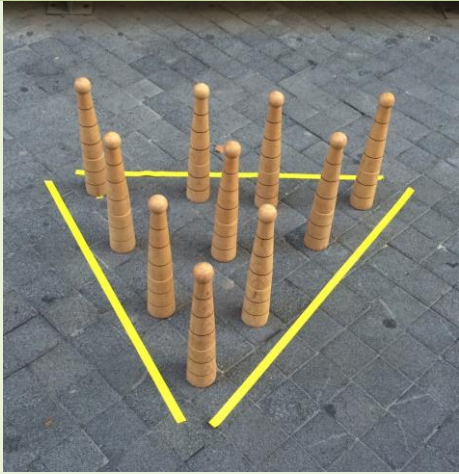
Nombre: Pase misí	Edad: 3 años - ...
 <p>Figura 14. Representación gráfica del juego de pase misí.</p>	<p>Objetivos: Mejorar la agilidad motriz y la fuerza.</p> <p>Atención a la diversidad: En el caso de tener algún jugador lesionado este dirá a los demás jugadores como deben desplazarse.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Dos de los participantes se la deben quedar, estos uno enfrente de otro, formarán un puente y entonarán la siguiente canción:</p> <p><i>Pasi misí, pasi misá, por la puerta de Alcalá, el de adelante corre mucho, el de tras se quedará.</i></p> <p>Mientras estos cantan la canción, los demás jugadores deberán pasar por debajo del puente, cuando se acabe la canción las dos personas que se la quedan, deberán bajar los brazos y atrapar a un jugador. Entonces los dos que forman el puente, deberán decidir al oído, cuál de ellos es naranja y cual es limón. Una vez decidido, le preguntarán al atrapado, sí naranja o limón. Según el que elija se deberá poner detrás de este agarrándole por la cintura. Así hasta formar dos filas detrás de los capitanes, los extremos que son los que formaban el arco se cogerán de las manos y se estirarán. La fila que antes sobrepase la raya dibujada en el suelo será el grupo que pierda.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por seguridad, los primeros tienen que estar unidos mediante presa de manos (mano-muñeca o mano-mano). - Establecer un límite de personas en cada lado del puente y el grupo que antes llegue a esta cifra gana. - Utilizar una cuerda para realizar la competición final. - Utilizar distintas formas de desplazamiento a la hora de pasar por debajo del puente. - Si hay muchos participantes, pasar en parejas por debajo del puente.
Material: ninguno	

Nombre: Siete y media	Edad: 7 años - ...
<div data-bbox="352 248 754 645" data-label="Diagram"> </div> <p data-bbox="277 667 833 741"><i>Figura 15.</i> Representación gráfica del juego siete y media.</p>	<p>Objetivos: Mejorar lanzamientos y precisión.</p> <p>Atención a la diversidad: En el caso de contar con algún jugador lesionado este deberá anotar las puntuaciones de sus compañeros para evitar de este modo trampas, además el será el árbitro del juego.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Consiste en dibujar en el suelo un cuadrado grande, el cual estará subdividido en 4 cuadrados pequeños que estarán numerados del 1 al 4. A continuación, se dibujará en el medio otro cuadrado en donde se escribirá 7 y $\frac{1}{2}$.</p> <p>Luego, se realizará una línea a unos metros del tablero, que será desde donde se deberá lanzar.</p> <p>Cada jugador tiene que lanzar tres piedrecitas planas, intentando sumar justo 7 y $\frac{1}{2}$. Si la piedra cae en una raya, solo valdrá medio punto.</p> <p>Si algún jugador se pasa de la cifra que se debe conseguir quedará eliminado. Cuando hayan tirado todos, el que más se haya acercado al 7 y $\frac{1}{2}$ ganará la partida.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Controlar el espacio de juego para evitar accidentes. - Utilizar operaciones matemáticas en el tablero, en vez de número naturales. - Escribir números romanos. - Llevar la puntuación por medio de puntos. - Dibujar varios tableros de juego. - Dibujar sus propios tableros, lo más originales posibles.
<p>Material: Tizas y piedras planas.</p>	

Nombre: Cortar el hilo	Edad: 5 años - ...
<div data-bbox="316 248 783 555">  </div> <p data-bbox="277 577 826 651"><i>Figura 16. Representación gráfica del juego cortar el hilo.</i></p>	Objetivos: Mejorar la resistencia aeróbica y la velocidad.
	Atención a la diversidad: En caso de que contemos con algún jugador lesionado este hará de árbitro.
Desarrollo: <p>Antes de comenzar, se elige a suertes la persona que se la queda. Este escoge a uno de los demás participantes para perseguirle y tratar de capturarlo (tocándole), pero si antes que le toque alguien se cruza entre los dos “se ha cortado el hilo” y el perseguidor tiene un nuevo objetivo, que es el que ha pasado por entre los dos. En caso de ser capturado, éste se la queda y así sucesivamente hasta que se decida parar de jugar.</p>	Intervención y adaptación docente: <ul style="list-style-type: none"> - Cambiar de persona que se la queda, si lleva más de cuatro minutos sin pillar a nadie. Puede ser el último en cortar el hilo. - Utilizar un peto para distinguir al jugador que se la queda. - Delimitar el espacio de juego. - Introducir varias personas para que pillen, en el caso de contar con muchos participantes.
Material: pañuelo/s	

Nombre: Correcalles	Edad: 8 años - ...
<div data-bbox="300 248 810 618">  </div> <p data-bbox="277 640 834 712"><i>Figura 17.</i> Representación gráfica del juego correcalles.</p>	<p data-bbox="863 248 1394 342">Objetivos: Mejorar la coordinación óculo-manual y el salto.</p> <p data-bbox="863 365 1394 618">Atención a la diversidad: Si contamos con algún jugador lesionado, se encargará de controlar que sus compañeros cumplan las normas de seguridad.</p>
<p data-bbox="277 734 435 763">Desarrollo:</p> <p data-bbox="277 786 834 1317">Uno de los jugadores se sitúa inclinándose por la cintura, intentado meter la cabeza entre las rodillas y cubriéndose con los codos la misma para protegerla. El siguiente jugador saltará por encima a este con las piernas abiertas y ayudándose de las manos. Una vez saltado a este se inclinará también, pero unos pasos más adelante. Así sucesivamente, formando una fila de jugadores que se deben ir saltando.</p> <p data-bbox="277 1339 834 1480">Cuando ya todos han terminado de saltar, el primero se levanta y salta a los demás comenzando así una nueva ronda de saltos.</p>	<p data-bbox="863 734 1345 763">Intervención y adaptación docente:</p> <ul data-bbox="863 786 1394 1697" style="list-style-type: none"> - Explicar la importancia en este juego de una buena posición de seguridad para los jugadores que hacen de mula. - Concienciar a los participantes de donde tienen que colocar las manos a la hora de saltar para no hacer daño a los compañeros. - Imponer una nueva norma que sea separación mínima entre jugadores. - Aumentar dificultad de los saltos, empezar desde una posición fetal e ir alzándose poco a poco. - Aumentar la dificultad en los saltos de manera progresiva, por ejemplo, caer con los pies juntos. - Realizar carreras cuando ya está dominado el salto.
<p data-bbox="277 1727 523 1756">Material: ninguno</p>	

Nombre: Carrera de sacos	Edad: 8 años - ...
<div data-bbox="331 302 767 712" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="277 734 825 808"><i>Figura 18.</i> Representación gráfica de la carrera de sacos.</p>	Objetivos: Mejorar la destreza y la agilidad de salto.
	Atención a la diversidad: En caso de que exista algún alumno lesionado este será el jurado que se encargue de vigilar quien es el ganador y que se cumplan las normas.
<p>Desarrollo:</p> <p>Este juego se puede realizar de manera individual o por equipos.</p> <p>En el primer caso, de manera individual se dibuja una línea de salida en el suelo y todos los participantes se deben colocar detrás de ella. Cuando se dé el aviso de salida, el primero que llegue a la línea de meta, será el ganador.</p> <p>En el segundo caso, se formarán varios equipos. El primer participante de cada equipo deberá saltar una distancia seleccionada y regresar a la línea de partida para que pueda salir su compañero. Ganará el equipo que haga todo el recorrido primero.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar un circuito, para que lo hagan de manera correcta no a modo de competición. - En vez de utilizar sacos, atar los pies con una cuerda, para que si se caen puedan protegerse poniendo las manos. - Subdividir a los participantes en varios grupos.
Material: sacos	

Nombre: Bolos	Edad: 6 años - ...
 <p><i>Figura 19.</i> Representación gráfica del juego de los bolos.</p>	<p>Objetivos: Mejorar la coordinación óculo-manual y la puntería.</p> <p>Atención a la diversidad: Si contamos con algún alumno lesionado, este se ocupará de llevar la puntuación de los jugadores para evitar que se hagan trampas.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Este juego consta de 10 bolos y de dos pelotas. Se disponen los 10 bolos en forma de triángulo y luego a una distancia acordada se traza una línea. El objetivo del juego es derribar los bolos. Cada jugador contará con dos tiros para realizar detrás de la línea marcada en el suelo y derribar el máximo número de bolos. Se puede jugar de manera individual o por equipos. Existen muchas formas de jugar, dependiendo de la localidad en la que se practique.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear con materiales reciclados los bolos y las pelotas. - Colocar los bolos en su posición después de haber realizado las dos tiradas. - Aumentar la dificultad a medida que van progresando los jugadores. - Realizar competiciones por equipos.
<p>Material: bolos y pelotas</p>	

Nombre: El escondite	Edad: 5 años - ...
<div data-bbox="346 302 746 568" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="277 589 820 660"><i>Figura 20.</i> Representación gráfica del juego el escondite.</p>	Objetivos: Mejorar la imaginación, creatividad y originalidad. Tener mayor dominio del control espacial.
	Atención a la diversidad: En el caso de contar con algún alumno lesionado, este se encargará de quedarse en la ‘casa’ controlando que las normas se cumplan y que no se cometan trampas.
<p>Desarrollo:</p> <p>Un jugador se la queda y los demás participantes deberán esconderse por el espacio delimitado. La persona que se la queda, deberá contar con los ojos cerrados hasta 50 para dar tiempo a los demás a esconderse.</p> <p>Cuando acaba de contar, se dirige a buscar a los participantes, en el caso de encontrar a alguno deberá tocarlo, para pillarle. Si un jugador quiere salvarse y ganar el juego, deberá acudir a la ‘casa’ el lugar donde ha contado el participante que se la quedaba.</p> <p>El primero en ser pillado se la quedará.</p>	<p>Intervención y adaptación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitar claramente el espacio donde poder esconderse. - Utilizar un peto, para saber quién es el jugador que se la queda. - Tapar los ojos al jugador que se la queda, para evitar que haga trampas a la hora de contar. - El que se la queda; la hora de pillar, no deberá tocar a los jugadores que descubre, sino ir a la ‘casa’ a decir sus nombres para que se den por pillados.
Material: ninguno	

3. CONCLUSIONES Y POSIBILIDADES DE APLICACIÓN

El trabajo presentado con anterioridad no ha sido llevado a la práctica por lo que es inviable realizar conclusiones acerca del resultado de su aplicación. Debido a esto, las conclusiones llevadas a cabo serán acerca de la elaboración del mismo.

En primer lugar, he podido darme cuenta de la gran necesidad de intervención y adaptación del juego tradicional a las exigencias de la enseñanza actual. El juego tradicional fue creado como una actividad de recreo, para cubrir los tiempos libres y de descanso.

Hoy en día estos juegos forman parte del patrimonio cultural inmaterial de nuestra sociedad, y no solo eso, sino que a través de los mismos con pequeñas intervenciones y adaptaciones se pueden conseguir abundantes beneficios para el desarrollo integral de los niños.

En segundo lugar, a la hora de realizar las propuestas de adaptaciones e intervenciones de cada uno de los juegos, pude encontrar dificultades ya que, en algunos casos, al modificar los juegos, la esencia de los mismos podía perderse, por lo que debí tener mucha cautela a la hora de proponer las diversas propuestas. Por consiguiente, si eliminamos la esencia del juego tradicional, suprimimos también todo el patrimonio inmaterial que consigo lleva y nuestro objetivo es preservar este patrimonio y estos juegos adaptándolos a los tiempos y a la demanda actual.

Por otro lado, este proyecto tiene infinidad de posibilidades de aplicación en donde podemos distinguir tres escenarios claros de actuación.

En primer lugar, dentro de la enseñanza reglada, este trabajo puede ser usado en unidades didácticas, en sesiones aisladas e incluso en sesiones específicas en donde se desarrollan algún tipo de habilidad concreta.

En segundo lugar, dentro de la enseñanza no reglada, se puede proponer este proyecto en semanas culturales, fiestas de colegio, actividades extraescolares e incluso para trabajar con otras asignaturas de manera interdisciplinar.

Como última opción, fuera del ámbito escolar, se puede poner en práctica en campamentos de verano, jornadas culturales, fiestas de barrios, ludotecas, centros jóvenes y en multitud de opciones más.

Para finalizar, decir que, después de realizar este trabajo considero muy importante preservar los juegos de toda la vida y sacar el máximo partido de los mismos, para que no queden en el olvido.

4. REFERENCIAS

- Expósito, J., (2006). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela*. Sevilla, España: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.
- Juarros, J. (2014). *El juego motor tradicional en el ámbito escolar. Los juegos tradicionales como herramienta en Educación Primaria* (trabajo fin de grado). Universidad de La Rioja, Logroño, La Rioja.
- Jurado, J.J., y López de la Nieta, M. y Yagüe, V., (2002). Juegos como recurso didáctico/1. *Juegos populares y tradicionales de Madrid*. Ed. CCS. 56 Madrid.
- Lavega, P., (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona, España: INDE.
- Marzo, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria* (trabajo fin de grado). Universidad de La Rioja, Logroño, La Rioja.
- Munuera, C. (2014). *Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención* (trabajo fin de grado). Universidad de La Rioja, Logroño, La Rioja.
- Pérez de Colosía, E., (1996). *Juegos autóctonos y tradiciones motrices de La Rioja*. La Rioja, España: Mogar Linotype, S.A.
- Rubio, E, F., Ibáñez, E., Lerena, G., Montiel, J.M. y Moreno, L. (2010). *Juegos tradicionales de Arnedo*. La Rioja, España: Reproestudio, S.L.
- Quesada, M, F., y Castrillo, M. (2001). *Juegos de Maricastaña*. Ceac, S.L. (2002).
- Valdemoros, M.A., Flores, C., Fernández, J., Pérez de Albéniz, A., y Ruiz, P. (2018). *Trabajo Fin de Grado. Guía práctica para estudiantes y tutores: Facultad de Letras y de la Educación*. Logroño: Universidad de la Rioja.
- Velázquez, C., (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona, España: Océano Ambar, S.L.

Webgrafía

- Anónimo. (2018). Diferencias entre juegos populares y tradicionales. *Tafad y cursos*. Recuperado de tafadycursos.es
- Anónimo. (2018). Normas APA. Sexta Edición. *Universo Abierto*. Recuperado de <https://universoabierto.org/2018/02/12/normas-apa-sexta-edicion/>
- Aprende con tus manos*. (2017). [Figura 11]. Recuperado de

<http://aprendiendocontusmanos.blogspot.com/2017/03/que-son-los-juegos-de-manospalmas.html>

Cabrero, C. (2010). *Juegos, actividades y tests: el pañuelo*. [Figura 2]. Recuperado de <http://carloscabrerom.blogspot.com/2010/05/el-panuelo.html>

Castro, M. (2008, 1 de julio). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*. Recuperado de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344/10942>

Cortázar, J. (2015). *No tan distintos, la rayuela*. [Figura 5]. Recuperado de <http://notandistintos-raquel.blogspot.com/2015/11/la-rayuela-36-la-marelle-36-julio.html>

Ciscar, A. (2017). *Actividades para niños y niñas al aire libre*. [Figura 13]. Recuperado de <https://deportealairelibre.com/actividades-para-ninos-y-ninas-al-aire-libre/>

Domínguez, F. (2014). *Educación física para infantil y primaria; la comba*. [Figura 9]. Recuperado de <http://maestroefcolegio.blogspot.com/2014/03/saltar-la-comba.html>

Ferrero, F. (2014). Juegos físicos y deportivos: Pies quietos. *Andinia*. Recuperado de http://www.andinia.com/articulos/recreacion_ocio_y_tiempo_libre/juegos_y_entrenamientos/juegos_fisicos_y_deportivos/a24882.shtml

Giménez, A. (2012). *Mis juegos tradicionales: carrera de chapas*. [Figura 8]. Recuperado de <https://misjuegostradicionales.wordpress.com/juegos-tradicionales-aragoneses/carrera-de-chapas/>

Guerrero, R. (2012). *Juegos motores: mariquita correcales*. [Figura 17]. Recuperado de <http://juegosmotoresceuta.blogspot.com/2012/05/mariquita-correcales.html>

Juegos de ocio y tiempo libre (2017). [Figura 16]. Recuperado de <https://www.jugandoengrupo.es/corta-hilos-juego-correr/>

Juegos tradicionales para el invierno. (2017). [Figura 19]. Recuperado de <https://www.babuanimaciones.es/juegos-tradicionales-para-el-invierno/>

Juegos y canciones infantiles. (2011). Recuperado de <http://juegosycancionesinfantiles.blogspot.com/2011/12/saltar-la-goma.html>

Mario, C. (2015). *El juego: carrera de sacos*. [Figura 18]. Recuperado de <http://grupoeljuegoudeablog.blogspot.com/2015/05/carrera-de-sacos-o-costales-comunmente.html>

Merino, C. (2013). *Juegos populares: pies quietos*. [Figura 6]. Recuperado de <http://nosdivertimoshoy.blogspot.com/2013/03/pies-quietos.html>

- Música en la escuela ¡una fiesta!* (2016). [Figura 14]. Recuperado de <http://musicaenlaescuelafiesta2.blogspot.com/2016/>
- Pasamar, M. (2017). *Global EF*. [Figura 7]. Recuperado de <http://efglobal.blogspot.com/2017/10/planetario-sistema-solar-y-educacion.html>
- Peque, juega y aprende*. [Figura 3 y 4]. (2016). Recuperado de www.pequejuegayaprende.com/category/juegos/
- Ramírez, K. (2016). *Prensa Libre*. [Figura 20]. Recuperado de <http://www.prensalibre.com/revista-d/aquellos-inolvidables-juegos-de-antes>
- Romero, R. (2011). *El entrenamiento a través del juego*. [Figura 1]. Recuperado de <http://rafaromerofutsal.blogspot.com/2011/12/el-entrenamiento-traves-del-juego-1.html>
- Sáez, A., Vera, F., Gómez, J. y Herrera, R.J. (2011). *Pilota Valenciana: Escala i corda*. [Figura 15]. Recuperado de <http://escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>
- Torres, B. (2017). *Juegos TAFAD. El juego de las sillas*. [Figura 10]. Recuperado de <http://juegostafadtenerife.blogspot.com/2017/03/el-juego-de-las-sillas.html>
- Vázquez, J. (2015). Beneficios de la Educación Física: social, psicológico, académico y físico. *El valor de la Educación Física*. Recuperado de <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/3-beneficios-de-la-educacion-fisica/>